

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN
PT. IMPERIUM HAPPY PUPPY

SKRIPSI



Oleh :

RIDUK MEMER KALBU KADUKAT

NPM. 0735010086

PROGRAM STUDI SISTEM INFROMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL " VETERAN " JATIM
SURABAYA
2012

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN
PT. IMPERIUM HAPPY PUPPY

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi

Disusun Oleh :

RIDUK MEMER KALBU KADUKAT
NPM. 0735010086

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
SURABAYA
2012

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kehidupan dan kekuatan untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul:

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN

PT. IMPERIUM HAPPY PUPPY

Tugas akhir ini penulis dedikasikan kepada kedua orangtua tercinta Ayah Alm. Welly Arudji Kadukat (sosok ayah yang selalu mengajarkan cara hidup mandiri dan berfikir maju kedepan) dan Ibu Siti Fatimah yang telah sabar dan mencurahkan segala kasih sayangnnya kepada penulis, serta dukungan material dan spiritual selama ini. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak di bawah ini, yaitu:

- Bapak Moh. Irwan Afandi, ST, MSc selaku dosen pembimbing satu dan Bapak Prisa Pandunata S.Kom selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
- Bapak Nur Cahyo Wibowo, SKom, MKom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan teman-teman mahasiswa Sistem Informasi Angkatan 2007. Serta kesabarannya yang memberikan inspirasi tersendiri.
- Ibu Hj. Asti Dwi Irfianti S.Kom, M.Kom selaku dosen wali dan Bapak Doddy Ridwandono S.Kom selaku dosen pembimbing PKL, yang selama ini memotivasi penulis untuk bekerja maksimal untuk menyelesaikan tugas akhir.

- Seluruh dosen pengajar yang selama ini memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses akademik selama ini.
- Ardika Salman Alfarizzi (adek kandung), Diah Penny Siswandanni (Tunangan Penulis), Saras, Agam, Fira, Boy, Dendi, mas Ido, mas Yeye, mas Rizal, mas Willi, tante Dilla, om Imam, Pakde Imam, Bude Yani, om Kur, Kuprit, Gepeng, Munajat, Riski, my band Surya, Bagus, Tri Eli, Moncos, dan teman-teman kerja Happy Puppy seluruh Surabaya.
- Kalian yang telah membuat saya bisa bertahan dan semangat menuntut ilmu di Surabaya: Bayu Topan, Fadli Bassalamah, Ari Wijatmiko, Master Rudi, Dhean Bull Riski, Dwi Hastuti S.Kom, Ade Perdhana Putra, Aprianto H.L, Dhiparendra P.A, Edi Saktia, Dany Safrian Syah, Abdur Rohman, Awaluddin Rizal, Diah Putri S, Rinta A.R, Samsul Arifin, Risky Agus, Rigtianto, Yenni Zaqiyah (Jenny), Suheil, Muchsin, Ahmad Herianto, Fista Rizky, Ricky F, Aprangga, Ari Setiawan, dan seluruh mahasiswa Sistem Informasi Angkatan 2007.
- Kalian yang sudah aku anggap seperti keluarga sendiri dan akan rindu masa-masa bersama kalian:

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banya terdapat kekurangan. Karena itu penulis menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Surabaya, Mei 2012

IPenyusun

DAFTAR ISI

	Hal.
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN	3
1.5 MANFAAT	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 PROFIL PERUSAHAAN	6
2.2 PENGERTIAN PHP	7
2.3 MYSQL.....	8
2.4 XAMPP	9
2.5 KONSEP DALAM SISTEM INFORMASI	10
2.6 DEFINISI SISTEM	12
2.7 DEFINISI INFORMASI	14
2.8 ELEMEN/KOMPONE SISTEM	15
2.9 INTERNET	16

2.10 ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM	17
2.11 PERANAN SITUS WEB	20
2.12 WEB SERVER	21
2.13 WEB BROWSER	25
2.14 POWER DESIGNER	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	27
3.1 ANALISIS	27
3.2 PERANCANGAN SISTEM	27
3.2.1 DESKRIPSI UMUM SISTEM	28
3.2.2 WORK FLOW	30
3.2.2.1 MANAJER.....	30
3.2.2.2 PELAMAR	31
3.2.3 KEBUTUHAN FUNGSIONALITAS	32
3.2.4 DIAGRAM KONTEKS	34
3.2.5 DATA FLOW DIAGARAM	35
3.2.5.1 DFD LEVEL 1	36
3.2.5.2DFD LEVEL 2	38
3.3 CONCEPTUAL DATA MODEL	40
3.4 PHYSICAL DATA MODEL	42
3.5 STRUKTUR TABEL	43
BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI	53
4.1 PENGGUNA PERANGKAT LUNAK	53
4.2 ANALISIS INPUT/OUTPUT	54
4.2.1 DATA LOWONGAN	54

4.2.2 INPUT DATA PELAMAR	55
4.3 USER INTERFACE	55
BAB V PENUTUP	69
5.1 KESIMPULAN	69
5.2 SARAN	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Relationship (Cardnality Ratio)	19
Gambar 2.2 Simbol Relationship (Pasrticipation Constraint)	19
Gambar 2.3 Perbedaan Notasi ERD dengan Power Designer	26
Gambar 3.1 Work Flow Create Lowongan	31
Gambar 3.2 Work Flow Registrasi Pelamar	32
Gambar 3.3 Diagram Konteks	34
Gambar 3.4 Diagram Level 1 Membuat Lamaran	36
Gambar 3.5 Diagram Level 2 Membuat Lamaran	38
Gambar 3.6 Diagram Level 2 Manajer Membuat Lowongan	39
Gambar 3.7 Diagram Level 2 Manajer Memilih Kandidat	40
Gambar 3.8 Conceptual Data Model Penerimaan Karyawan	41
Gambar 3.9 Physical Data Model Cuti Karyawan	42
Gambar 4.1 Form Login	54
Gambar 4.2 Form Login Gagal	55
Gambar 4.3 Tampilan Beranda Login Manajer	56
Gambar 4.4 Halaman Lowongan	56
Gambar 4.5 Penambahan Persyaratan	57
Gambar 4.6 Penambahan Persyaratan Berhasil Disimpan	57
Gambar 4.7 Tampilan halaman Edit Persyaratan	58
Gambar 4.8 TampilanHalaman lihat Jenis Lowongan	59
Gambar 4.9 Halaman Pelamar	59
Gambar 4.10 Halaman Detail Pelamar 1	60

Gambar 4.11 Halaman Detail Pelamar 2	61
Gambar 4.12 Tampilan Detail Kandidat	61
Gambar 4.13 Halaman Lihat Ijasah	62
Gambar 4.14 Halaman Detail Pengalaman Kerja	62
Gambar 4.15 Halaman Lihat Surat Keterangan Kerja.....	63
Gambar 4.16 Halaman Beranda Pelamar	64
Gambar 4.17 Halaman Lowongan.....	64
Gambar 4.18 Halaman Input Data Pelamar 1	65
Gambar 4.19 Halaman Input Data Pelamar 2	66
Gambar 4.20 Halaman Input Data Pelamar 3	66
Gambar 4.21 Halaman Kandidat	67
Gambar 4.22 Halaman Detail Data Kandidat	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pelamar	39
Tabel 3.2 Tabel Rekrutment	40
Tabel 3.3 Tabel Manajer	41
Tabel 3.4 Tabel Department	42
Tabel 3.5 Tabel Detail Rekrutment	43
Tabel 3.6 Tabel Jabatan	44
Tabel 3.7 Tabel Lamaran	45
Tabel 3.8 Tabel Department	42
Tabel 3.9 Tabel Persyaratan	45
Tabel 3.10 Tabel Pengalaman	46
Tabel 3.11 Tabel Syarat Jabatan....	47

Judul : SISTEM INFORMASI PENERIMAAN
KARYAWAN PT. IMPERIUM HAPPY
PUPPY

Pembimbing I : Moh. Irwan Afandi, ST, MSc

Pembimbing II : Priza Pandunata, S.Kom, MSc

ABSTRAK

Pada umumnya, pemilihan suatu karyawan untuk menuju tahap berikutnya sering kali menjadi polemik, karena ada kemungkinan-kemungkinan yang terjadi sehingga proses pemilihan karyawan tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tidak menghasilkan tenaga karyawan yang berkompeten.

Proses pemilihan dalam penerimaan karyawan pada setiap posisi yang dibutuhkan perusahaan sering mengalami kesulitan karena tidak adanya kecocokan profil calon karyawan dengan profil posisi yang akan ditempati. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan adanya suatu sistem yang dapat memberikan informasi kepada calon karyawan dan pihak perusahaan sesuai dengan apa yang dibutuhkan perusahaan.

Hasil proses ini berupa pengalaman kerja yang dijadikan rekomendasi bagi pihak perusahaan untuk memilih kandidat untuk dijadikan tenaga karyawan yang bisa menempati posisi yang dibutuhkan perusahaan.

Kata kunci : Penerimaan Karyawan, Kandidat Penerimaan Karyawan,
Pengalaman Kerja

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini terdapat banyak persaingan diantara dunia usaha yang semakin berkembang dengan sangat pesatnya. Perusahaan-perusahaan yang tidak mampu bersaing maka tidak akan dapat bertahan dan bahkan tersingkir dari dunia usaha yang dijalankannya. Perusahaan selain memberi gaji, perusahaan juga memberi tunjangan khusus kepada pegawai atau karyawannya seperti, bonus jika mencapai suatu target yang diharapkan. Untuk mencapai hasil yang diharapkan, dibutuhkan tenaga karyawan yang tepat, tenaga karyawan yang berprestasi, dan tenaga karyawan yang berkompeten di bidangnya.

Hal ini menjadikan sebuah perusahaan menjadi perusahaan yang sangat diminati oleh para pencari kerja. Tidak luput dari masalah itu, teknologi informasi juga sangat menunjang untuk pemilihan karyawan yang berkompeten untuk bisa bergabung di perusahaan yang diawali dengan sistem yang terstruktur di bagian personalia. Oleh karena itu untuk mendukung sistem informasi penerimaan karyawan, dibutuhkan suatu sistem yang terstruktur untuk memilih karyawan sesuai dengan posisi yang diharapkan perusahaan berdasarkan pengalaman calon karyawan.

Memilih, menyeleksi dan menerima karyawan, merupakan aktifitas utama manajer yang sangat menentukan perkembangan di perusahaan. Karena apabila terjadi kesalahan dalam penerimaan karyawan dapat mengakibatkan kehancuran atau tidak berkembangnya suatu perusahaan. Maka dari itu, aktifitas penerimaan

karyawan manajer sangat penting yang tidak hanya menjalankan sistem yang sudah ada, melainkan membuat suatu sistem atau aplikasi untuk membantu penerimaan karyawan.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis melihat adanya masalah dan persoalan yang harus diselesai dan dicari solusi untuk memecahkannya, yaitu permasalahan dalam bidang penerimaan karyawan atau rekrutmen pada PT. Imperium Happy Puppy.

Setelah penulis mempelajari bagaimana proses penerimaan karyawan di PT. Imperium Happy Puppy dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak khususnya dalam bidang penerimaan karyawan yakni manajer, maka penulis mencoba untuk membuat suatu sistem yang dapat menampilkan informasi yang dapat membantu divisi SDM dalam proses penerimaan karyawan tersebut.

Sistem ini diperlukan berguna untuk menyimpan data-data para pelamar secara lebih detail sebelum dilakukannya test dan wawancara. Hal tersebut dapat menghilangkan resiko penerimaan karyawan secara tidak fair seperti nepotisme atau kecurangan dalam seleksi karyawan yang mengakibatkan terjadi kesalahan dalam penerimaan karyawan.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana manajer bisa membuat lowongan secara online.
2. Bagaimana pelamar bisa mengajukan lamaran secara online.
3. Bagaimana manajer bisa melihat dan memilih kandidat untuk di seleksi

4. Bagaimana manajer bisa memberikan informasi pengumuman kepada pelamar via email.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa hal yang akan menjadi batasan masalah. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tidak membahas proses seleksi penerimaan karyawan.
2. Tidak membahas proses penempatan posisi karyawan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Membuat sistem informasi penerimaan karyawan untuk manajer di setiap departemen.
2. Untuk mengetahui bagaimana sebuah program database dapat membantu penyimpanan dan penyampaian informasi tentang data pelamar dan data karyawan yang dibutuhkan perusahaan dapat tersedia dengan cepat dan akurat.

1.5 Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini adalah dapat memberikan informasi penerimaan karyawan secara cepat, mudah dan akurat. Dan, Membantu serta memudahkan pihak manajer dalam penerimaan berdasarkan data-data yang akurat. Sehingga

mampu menangani masalah kepersonaliaan yang terjadi pada perusahaan secara cepat dan tepat.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun kedalam lima bab. Adapun penjabaran dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat dari sistem ini dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disajikan landasan teori yang akan digunakan, sebagai penyelesaian permasalahan pada sistem atau aplikasi yang akan dibuat. Dengan landasan teori ini, menjelaskan pula beberapa software yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan rancangan desain aplikasi yang dibuat berdasarkan kebutuhan sistem. Desain tersebut digunakan untuk pembangunan aplikasi pada tugas akhir ini.

BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang hasil implementasi dari perancangan sistem sebelumnya yang meliputi implementasi basis data, implementasi design database, implementasi pembuatan program dan implementasi form-form antarmuka aplikasi (interface).

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil dari tugas akhir ini dan saran untuk kelanjutan sistem.